

قبیله گیک ها

سال سوم ، شماره بیست و پنجم ، آذر ۹۶

تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی



www.geekstribemedia.com



Geeks Tribe

قبیله گیک‌ها

تنها مجله مخصوص گیک‌های ایرانی

سال سوم - شماره ۲۵ آذر ماه ۱۳۹۶

در این شماره میخوانیم:

نویسندگان این شماره:

بابز
بردیا
شیرین ابراهیمی
کیا حامدی
محمدمهدی خلعتبری
سیروس فتح اللهی
الهام عابدی
سالار
Johnny
رهام مصلی

صفحه بندی:

شیرین ابراهیمی - کیا حامدی

طراح جلد:

Anonymous

Www.Geekstribemedia.com

info@geekstribemedia.com

سخن سردبیر



با سلام و آرزوی موفقیت برای همه شما دوستداران و همراهان همیشگی قبیله گیک‌ها، در آخرین ماه از فصل زیبای پاییز با شماره ۲۵ قبیله گیک‌ها در خدمتتان هستیم و امیدواریم بتوانیم ساعاتی مفرح را برای شما فراهم کنیم.

از این پس قصد داریم با همکاری دوستان خوبمان در تیم قبیله گیک‌ها تمرکز بیشتری بر روی مطالب آموزشی در زمینه‌های برنامه نویسی و شبکه قرار دهیم تا بتوانیم درخواستهای شما در این زمینه را پاسخگو باشیم. از سوی دیگر تصمیم داریم تا از اول زمستان ۱۳۹۶ اقدام به راه اندازی دوره های آموزش برنامه نویسی قبیله گیک‌ها بصورت آنلاین بنمائیم تا دوستانی که مایل هستند با پرداخت هزینه اندکی در کلاسهای آنلاینی که بصورت زنده توسط دوستان قبیله گیک‌ها برگذار می‌شود شرکت نمایند. به زودی اطلاعات بیشتر در این زمینه را میتوانید در سایت قبیله گیک‌ها بدست آورید و البته ما در شماره بعدی بصورت جامع به این موضوع خواهیم پرداخت پس از همین حالا هر گونه سؤال، نظر و پیشنهادی در این زمینه دارید را میتوانید به آدرس ایمیل info@geekstribemedia.com ارسال نمائید تا در شماره بعدی به آن‌ها بپردازیم .

پروژه بازی آنلاین «قبیله گیک‌ها». که با کمک و همیاری دوستان هم قبیله ای درحال تهیه آن میباشیم به زودی آماده انتشار عمومی میشود و امیدواریم که در آینده نزدیک بتوانیم آن را با شما دوستان و همراهان همیشگی قبیله گیک‌ها به اشتراک بگذاریم.

سعی خواهیم کرد از شماره بعدی قسمتی از مجله را به گزارش‌های مربوط به این پروژه اختصاص دهیم تا شما بتوانید از مراحل پیشرفت پروژه مطلع شوید. در همینجا از تمامی دوستانی که مایل هستند ما را در راه اندازی این بازی آنلاین یاری کنند دعوت به همکاری میکنیم.

امیدواریم بتوانیم در سال سوم فعالیت قبیله گیک‌ها قدمهای جدیدی برای اعتلای هر چه بیشتر جامعه گیک‌های فارسی زبان در سطح اینترنت برداریم. خوشحالیم که بعد از گذشت ۲ سال فعالیت مستمر موفق شدیم واژه گیک را بصورت مطلوبی به جامعه معرفی کنیم و شاهد آن باشیم که گروههای مختلف گیکی در نقاط مختلف اینترنت سربرآورده اند و با افتخار از گیک بودن خود میگویند و آن را تبلیغ میکنند.

در پایان باز هم مثل همیشه از شما دوستان همیشگی خود درخواست میکنیم تا با ارسال نظرات، پیشنهادات و انتقادات خود ما را در جهت هر چه بهتر شدن یاری نمائید.

شما را به مطالعه شماره ۲۵ قبیله گیک‌ها در آخرین ماه پاییز ۱۳۹۶ دعوت میکنیم.

نویسنده : بابز

صفر و یک



01100011 01101110 01100101 01101001 01100011 01010011 01100001 00100000 01110011 01101001 00100000 01100101 01110100 01110101 01100001 01100101 01100010 00100000 01100111 00100000 01101100 01110101 01100110 01101001 01101111 01110100 00100000 01110100 01100110 01101001 01101110 01100001 01101101 01110101 01101000 00100000 01110111 00100000 00111011 01111001 01110100 01101001 01110101 01101111 01101000 01110011 00100000 01100101 01110100 01101111 01101110 00100000 01100100 01101100 00100000

01110010 01101111 01110100 01110011 01101001 01100100 00101110 01110100 01101001 00100000 01110100

نویسنده : بابز

WNMS و W-Jet در لیگو ویو

لیگو ویو یک شرکت ارائه خدمات وایرلس می باشد که توانسته است در چند سال اخیر جای برای خود در بازار ایران پیدا کند. در این مقاله پروتکل W-Jet که یکی از قدرت های لینک های PTP تلقی می شود را مورد بررسی قرار می دهیم.



W-Jet پروتکل اختصاصی است که شرکت لیگو ویو برای رادیو های وایرلس- خود طراحی نموده است. این پروتکل برای بالا بردن عملکرد بهتر در ارتباط های PTP ساخته شده است. با توجه به تجربه کسب شده از پروتکل ذکر شده در کارکرد آن طی سالیان متوالی که با استفاده در مسافت های طولانی بدست آمده است می‌توان از کارایی این پروتکل در فاصله های طولانی اطمینان حاصل کرد.
پروتکل W-Jet قدرت رادیوهای سری PTP را افزایش می دهد، که این قابلیت نقطه مثبت در رادیوهای معرفی شده است. در مقایسه با رادیوهای دیگر برندها می توان بیان کرد که با هزینه کمتر، قدرت بیشتر را در دست خواهید داشت.

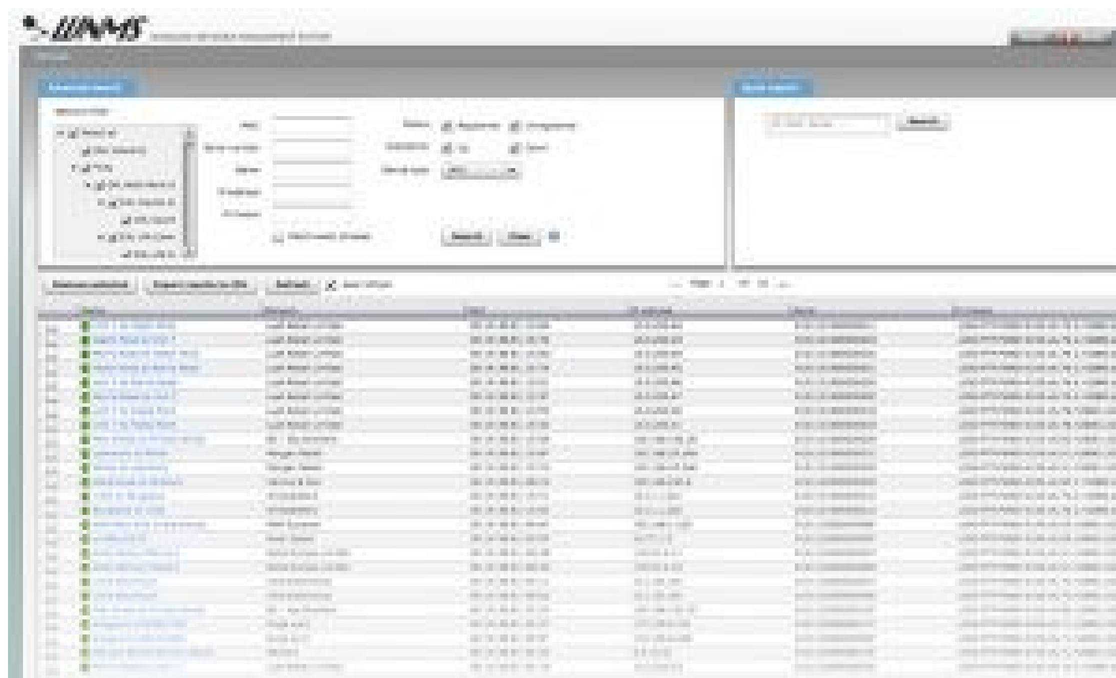
W-Jet دارای ورژن های متفاوتی می باشد که در رادیوهای لیگو ویو نسبت به قدرت مورد نیاز ورژن W-Jet متغیر است. در ادامه می توانید تفاوت ورژن های مورد استفاده در رادیوها را مشاهده نمایید.

در رادیوهای PTP لیگوویو ۳ ورژن از W-Jet وجود دارد که W-Jet 2 , 3 و ۵ می باشد. وجود پروتکل W-Jet در رادیو ها قابلیت برقراری ارتباط بین لینک ها را افزایش می دهد، زیرا این پروتکل در مکانهای پر نویز به کمک دستگاهها می آید و ارتباط را بدون مشکل برقرار می کند.
اما دلیل وجود ورژن های مختلف در رادیو ها به چه منظور است؟
هر یک از دستگاه ها برای فضا و مسافت های مختلفی ساخته شده اند، دستگاه هایی که برای مسافت های طولانی استفاده می شوند از پروتکل W-Jet ورژن ۵ استفاده می کنند و در مسافت های کمتر از ورژن ۳ و در آخر از ورژن ۲ که برای مسافت های کوتاه تر طراحی شده است.

WNMS چیست؟

یک نرم افزار رایگان برای مدیریت شبکه های وایرلس سازمان ها می باشد. این ابزار توانایی ایجاد راه حل برای مدیریت یک شبکه بزرگ را می دهد. لیگوویو برای مدیریت شبکه ای که در آن از هزاران نود استفاده می گردد نرم افزار WNMS را معرفی کرده است.
یک سرور WNMS قادر است تا شبکه های بسیاری را نگهداری و مانیتور کند تا اگر دیوایس و یا رادیویی به مشکل برخورد از طریق این نرم افزار به رفع آن بپردازند.
این نرم افزار به صورت پیش فرض به صورت وب می باشد که همزمان اجازه می دهد کاربران با شناسه کاربری دیگر کنترل نرم افزار را به دست گیرند.
برای معرفی قابلیت های موجود در WNMS می توان به نمایش تمام اطلاعات دستگاه، موقعیت جغرافیایی دستگاه، هشدار و خطاهای دستگاه را به صورت لیست نمایش می دهد، ارسال دستورات و تنظیمات مورد نظر به دستگاه های ثبت شده در سرور WNMS Backup و Restore کردن دستگاه و غیره از این قبیل ویژگی ها به شمار می آیند.

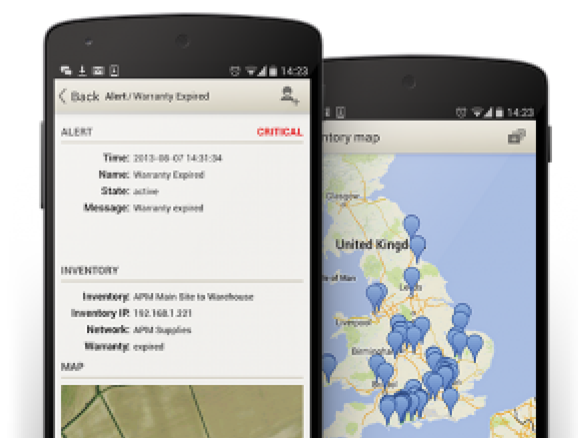
به دارندگان دستگاه های لیگوویو پیشنهاد می شود تا از این ابزار برای مدیریت بهتر شبکه خود استفاده کنند. در شماره بعد آموزش کار با این ابزار در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت.



با ارائه این سرویس توسط شرکت لیگوویو دنیای جدیدی برای مدیریت شبکه وایرلس در کمترین زمان برای مدیر شبکه میسر شده است. خود شرکت حساب کاربری آزمایشی برای مدیریت ۲۰ دستگاه به رایگان در اختیار کاربران قرار می دهد.

نرم افزار WNMS برای تلفن های هوشمند:

دارندگان تلفن هوشمند با سیستم عامل اندروید می توانند برای مدیریت کردن شبکه خود از نرم افزار WNMS نسخه موبایل استفاده نمایند.



نویسنده : بردیا

سخنی در مورد پشتیبانی - Backup (قسمت اول)

همه ما میدانیم که باید از اطلاعاتی که بر روی کامپیوترهایمان ذخیره میکنیم یک نسخه پشتیبانی تهیه کنیم، با این حال خیلی از ما یا اینکار رو بصورت مرتب انجام نمیدهیم و یا به هر دلیلی پشت گوش میندازیم در این مطلب میخواهیم کمی در این مورد بیشتر صحبت کنیم پس با ما همراه باشید...



در دنیای گیک‌ها کلمه backup یکی از کلماتی هست که زیاد مورد استفاده قرار میگیرد اما اگر با خودمان روراست باشیم خیلی از ما تا زمانی که حداقل یکبار با تجربه تلخ و شخصی از دست دادن اطلاعاتمان رو به رو نشده ایم به اهمیت این موضوع پی نمیبریم.

خیلی وقتها پیش آمده که دوستان در گفتگوهای خودشان با غم و اندوه در مورد آن روز شومی صحبت کرده اند که یا سیستم عامل دستگاه کرش کرد و اطلاعات را از دست دادن و یا محل کارشان مورد سرقت قرار گرفت و اطلاعات مهم و حیاتی شرکت نیز با تجهیرات دیگر از دست رفت و یا انواع و اقسام بلاهای طبیعی از قطعی برق گرفته تا سیل و زلزله و...

جالب آنجاست که بعضی از این دوستان از این موضوع عبرت نگرفته و شاهد آن هستیم که اینگونه مشکلات چندین بار و به صورتهای مختلف برای آن‌ها بوجود آمده است ولی متأسفانه باز هم به روش قبلی خود ادامه میدهند.

در اینجا قصد ندارم یک روش قاطع و ثابت برای پشتیبانی گرفتن از فایلهای موجود روی سیستم را معرفی کنم تا همه از آن پیروی کنیم. منظور اصلی از نگارش این مطلب این هست که اهمیت پشتیبانی گرفتن از اطلاعات رو باید بخشی از زندگی گیکی خودمان محسوب کنیم.

باید به خودمان یاد بدهیم اگر در حال استفاده از هر نرم افزاری هستیم که خروجی آن میتواند یک فایل ذخیره شده بر روی کامپیوتر باشد در مرحله اول حداقل هر ۱ دقیقه یک بار دکمه ترکیبیctrl+s را بزنیم تا آخرین تغییرات را همیشه در اختیار داشته باشیم. باید یاد بگیریم در پایان هر روز یک کپی از تمامی فایلهایی که در آن روز با آن‌ها کار کرده‌ایم را بر روی یک فضای ذخیره سازی خارج از کامپیوتر ذخیره کنیم

و همزمان نسخه دیگری از آن را برروی سروری در اینترنت قرار دهیم تا در صورتی که در همان شب اتفاقی برای کامپیوترهایمان افتاد زحماتمان که ساعتها بر روی آن‌ها وقت صرف کرده‌ایم (فرق نمیکند که قطعه ای از یک کد باشد یا عکس و ...) را از دست ندهیم.

اینکه چگونه میتونیم فایلهای خودمان را (در اینجا بحث فایلهای شخصی میباشد و ما با برنامه ها و سیستم عامل کاری نداریم) از خطر نابودی نجات بدیم در واقع بیشتر به این بر میگردد که آن فایل را چگونه بدست آوردیم. مثلاً اگر شما عکسی را در کنار ساحل با یکی از دوستان خود گرفته باشید از دست دادن این عکس میتواند ضربه‌ای جبران ناپذیر در زمینه از دست دادن اطلاعات محسوب شود و در عین حال اگر شما مثلاً قسمتی از یک سریال را دانلود کرده باشید با توجه به اینکه آن را دانلود کرده‌اید میتوانید در صورتی که آن را از دست بدهید دوباره نسبت به تهیه آن اقدام نمایید(البته بدون در نظر گرفتن هزینه و زمانی که نیاز است تا آن را دوباره دانلود کنید)



در مثال عکس بهترین کار این است که علاوه بر داشتن کپی از آن بر روی کامپیوتر یک کپی پشتیبانی از آن را در سرور شخصی خود بر روی اینترنت نگهداری کنید تا در صورتی که به هر دلیلی کامپیوتر شما در دسترس نبود (دزدیده شدن، خرابی فیزیکی، مشکلات نرم افزاری و ....) بتوانید با مراجعه به سرور خود بر روی اینترنت دوباره به آن دسترسی پیدا کنید.

علاوه بر این هیچ‌کس نمیتواند منکر آسانی و راحتی در دسترس بودن اطلاعات موجود بر روی سرورها شود.

بد نیست بعنوان یک گیک یاد بگیریم که از سرورها به جز برای اشتراک گذاری فایل با دیگران می‌شود استفاده های دیگری هم کرد مثلاً محلی برای نگهداری نسخه های پشتیبان مهم و حیاتی.

ادامه دارد...



نویسنده : بابز



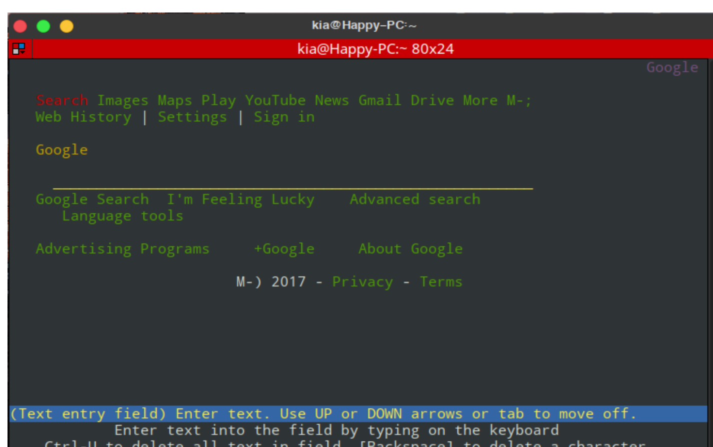
حتما تاحالا دیدید که تو فیلم های هکری هالیوود طرف همش سرش تو کامپیوتره و تو یک صفحه سیاه مدام مینویسه به نظرتون برای کاربران لینوکس چه لذتی داره که به جای استفاده این همه میز کارها و رابط های گرافیکی، بیشتر کارهای خودشون رو با ترمینال انجام بدن؟

درسته قدرت بیشتر اما به نظرتون این همه ی ماجراست؟

یقینا نه! خب پس چرا؟؟؟ جواب خیلی ساده است شاید در ظاهر خط فرمان محیطی خسته کننده و کسل آور باشه اما لذتی که برای انجام کارها به آدم میده رو مطمئنا محیط های گرافیکی نمیدن پس با ما در این مقاله همراه باشید تا با چند ابزار جالب و کاربردی آشنا بشیم که خیلی از وقت ها مخصوصا زمان هایی که برای سیستم عامل شما مشکلی پیش میاد و فقط به tty(خط فرمان) ها دسترسی دارید به کمک شما میان خب اولین ابزارها که برای زندگی در ترمینال خیلی حیاتی هستند مرورگرهای ترمینالی هستند. مرورگرهای ترمینالی نرم افزارهایی هستند که در خط فرمان اجرا میشند و به شما اجازه جستجو در دنیای اینترنت رو میدند، این نرم افزارها معمولا برای دوستانی که روی آرچ هستند خیلی کاربردیه چون در هنگام نصب آرچ به محیط گرافیکی دسترسی ندارید و خیلی راحت میتونید با این ابزار ها ویکی آرچ رو برای نصب مطالعه کنید.

خب ابزار اول که میتونید در ترمینال باهاش وب گردی کنید Lynx نام داره برای نصبش کافیه از دستور زیر استفاده کنید:

```
$ sudo pacman -S lynx
```



برای استفاده از Lynx کافیه اول اسمش و سپس آدرس سایت مورد نظر رو قرار بدید به این صورت:

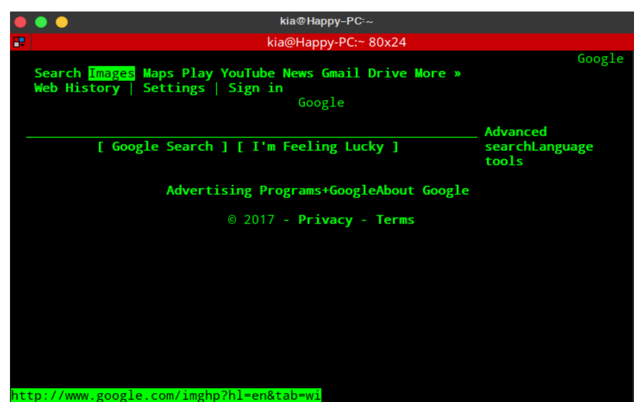
```
Lynx google.com
```

خب این یکی از ابزار ها دوتا ابزار دیگه هم برای وب گردی معرفی کنیم بد نیست Links و ELinks که برای نصبشون میتونید از دستورات زیر استفاده کنید:

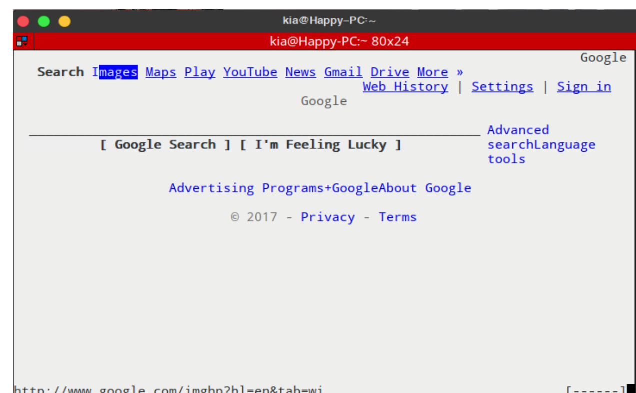
```
$ sudo pacman -S links
```

```
$ sudo pacman -S elinks
```

و طریقه استفادشون هم درست مثل نرم افزار قبیله که میتونید نمای هر کدوم رو در صفحه بعد ببینید



Links



Elinks

خب باید بگیم خیلی عالی شد واقعا خیلی خوب شد امکان جستجو در اینترنت با ترمینال حالا بیاید با چند ابزار دیگه آشنا بشیم ببینیم میشه کارهای روزمره رو در ترمینال انجام داد یا نه؟

وبگردی رو یادگرفتیم حالا بریم سراغ نمایش عکس برای باز کردن عکس در ترمینال میتونیم از ابزار Display استفاده کنیم فقط کافیه به محل مورد نظر بریم و اسم عکس رو با دستور بزنیم به این صورت تا عکس برای ما باز بشه:

Display photo.jpg

این برای وقت هایی خوبه که مثلا داریم ویدیوکست ضبط میکنیم و میخوایم یک عکس به کاربران نشون بدیم اما تمام عکس های داخل پوشه رو نبینند پس ما از ترمینال وارد میشیم و عکس رو به این روش باز میکنیم

جالب شد حالا بریم یکم کار رو جالب تر بکنیم یعنی فیلم پخش کنیم،

برای پخش فیلم باید از پلیرهایی که امکان پخش از طریق ترمینال رو دارند استفاده کنیم یعنی پلیرهایی مانند vlc و mplayer که روش کار کردن باهاشون همانند دستور قبلیه یعنی کافیه وارد مسیر مورد نظر بشید و با دستورات زیر فیلم خودتون رو پخش کنید

Mplayer video.mkv

vlc video.mkv

برای نصب نرم افزارهای vlc و mplayer در آرچ هم میتونید از دستورات زیر استفاده کنید:

$ sudo pacman -S vlc

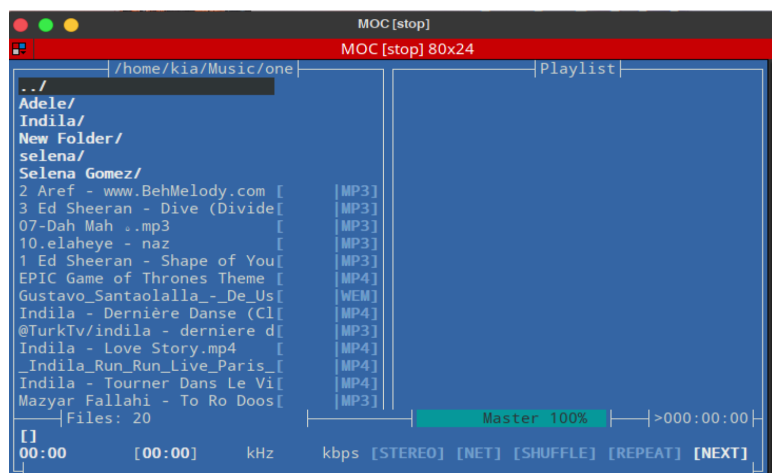
$ sudo pacman -S mplayer

خب الان کارهای جالبی رو یادگرفتیم با ترمینال انجام بدیم اما خب کارهای روزمره بدون گوش کردن به آهنگ مگه میشه؟

برای پخش آهنگ یک نرم افزار خیلی عالی وجود داره به اسم moc، برای نصبش در آرچ میتونید از دستور زیر استفاده کنید:

$ sudo pacman -S moc

بعد از اینکه نصب شد کافیه با دستور mocp اجراش کنید تا با محیط زیر رو به رو بشید یک موزیک پلیر ترمینالی داشته باشید



خب تا اینجای کار تونستیم خیلی از کارهای روزمره رو در ترمینال انجام بدیم، اما کارهای روزمره بدون چک کردن ایمیل ها مگه میشه؟

خب برای این کار هم یک ابزار عالی داریم به اسم mutt برای نصبش میتونید از دستور زیر استفاده کنید:

$ sudo pacman -S mutt

برای اجراش میتونید از دستور mutt استفاده کنید و لذت چک کردم ایمیل ها رو در ترمینال تجربه کنید.

```
mc [karl@linuxmint]:~
Datei  Bearbeiten  Ansicht  Terminal  Hilfe
y:Absenden  q:Verwerfen  t:To  c:CC  s:Subj  a:Datei anhängen  d:Beschr.  ?:Hilf
    From: Hagbard Celine <captainhaggy@googlemail.com>
      To: captainhaggy@gmail.com
      Cc:
     Bcc:
 Subject: community.linuxmint.com
Reply-To:
     Fcc: ~/sent
     Mix: <no chain defined>
Security: Klartext

-- Anhänge
- I     1 /tmp/mutt-linuxmint-1000-15940-15c428506[text/plain, 7bit, us-ascii, 0

-- Mutt: Compose  [Approx. msg size: 0,1K   Atts: 1]---------------------------
```

در این مقاله سعی شده ابزارهایی برای انجام کارهای روز مره در ترمینال معرفی بشه تا دوستانی که خیلی عادت به استفاده از این محیط ندارند نیز بتونند به قسمتی از لذت استفاده از دنیای ترمینال پی ببرند



نویسنده : کیا حامدی دانشجوی ارشد نرم افزار، علاقمند به برنامه نویسی و دنیای نرم افزارهای آزاد

سربازی و کلا هیچ!!!

در حال حاضر که مشغول نوشتن این مطلب هستم، در خدمت (مقدس) سربازی و در دوره آموزشی به سر میبرم. بیشتر مخاطبان این مطلب، پسر های ایرانی هستند که چه بخواهند و چه نخواهند (همانند آش کشک خاله)، باید این دوران را پشت سر بگذارند. اما به نظر شما در دوران سربازی و سر کلاس پدافند، هدف من از نوشتن این مقاله چی میتونه باشه؟!

با من همراه باشید...

این مطلب یک انتقاد است، انتقاد به سیستم سربازی و قراره در آخر بررسی کنیم و نتیجه گیری کوچکی داشته باشیم که آیا راه حلی برای بهبود اوضاع هست یا خیر!

خیلی از شما دوستان در حال کار و فعالیت اختصاصی هستید و خیلی های دیگر مشغول درس و دانشگاه و کسب تجربه. همونطور که میدونید بهترین زمان برای یک شروع مناسب برای آینده ای پربار، همین دوران جوانی هست که در حال حاضر در اون قرار دارید. اما در حالیکه این دوران در اوج خود قرار دارند و درست زمانی که برای هدفمندی قدمی به جلو گذاشته اید، با یک چالش بسیار بزرگ به اسم سربازی مواجه میشوید! حتما خیلی از شماها الان به این فکر میکنید که معافیت میگیرید و شایدم قصد خریدش رو دارید. خب در مورد معافیت بگم که قوانین صد برابر سخت تر شده و به راحتی نمیتونید معافیت بگیرید. در مورد خرید سربازی هم بگم که اگر میتونید ۸ سال تحمل کنید و پول هم دارید، حتما بخریدش چون سربازی وقتتونو تلف میکنه!

در دوران سربازی از ثانیه ای که وارد پادگان میشید، کلیه تخصص های شما کنار گذاشته میشه و همه در کنار هم یکسان خواهید بود و هیچ توجهی به تخصص های شما نمیشه.آیا بهتر نبود در این دوران باتوجه به نیازهای ارتش و سپاه جمهوری اسلامی ایران از تخصص های جوانان ایرانی بهره گیری میشد و یک نیروی کار بسیار کم هزینه و با انرژیِ زیاد مشغول کار و فعالیت و کسب تجربه شود؟آیا این یک معامله برد-برد نیست؟

سربازان تمایل دارند از تخصص های خود دور نشوند و بتوانند ۲ سال کار کرده و تجربه کسب کنند. از طرفی نیروهای نظامی نیز با توجه به زیرساخت بسیار بزرگ خودشان نیاز به مهندسانی کاربلد دارند. پس آیا واقعا همکاری بین این دو نمیتواند موثر باشد؟اما شاید این سوال برای شما پیش بیاد که مثلا ارتش و سپاه، به چند عدد سرباز معمار و عمران و کامپیوتر و ...

نیاز دارند؟باید بهتون بگم که این ارگان های نظامی بسیار بزرگ هستند و قطعا میتوان از تمامی ظرفیت های جوانان سرباز ایرانی استفاده کرد. اگر یگان های تخصصی مستقلی شکل گیرد که بر اساس معماری ارگان های نظامی، آموزش ها تخصصی را تدوین نمایند و در دوران سربازی این آموزش ها به سربازان عزیز تدریس شده و در ادامه دوران خدمت در این یگان ها به عنوان نیروی کار مشغول خدمت شوند.

در این میان هم آموزش های رزمی از بین نمیرود و هم کلاس های آموزشی کاربردی و تخصصی محور میشوند. همانطور که میدانید ارگان های نظامی جهت انجام پروژه های خود، هزینه های بسیار بالایی را در قرارداد با شرکت های خصوصی پرداخت می کنند؛ این پیشنهاد باعث میشود مبلغ بسیار کم تری برای نیروی کار توسط ارگان های نظامی هزینه شود و هم یک تجربه کاری ارزشمند برای هرکدام از سربازان محترم ایران در رزومه آن ها ثبت شود.خب اجازه بدید بحث رو به سمت مهندسی کامپیوتر در دوران سربازی ببریم.

به هر حال خیلی از مخاطبان ما از گیک های کامپیوتری هستن. اونطور که من در این پادگان و چند پادگان دیگه مشاهده کردم، تقریبا هیچ گونه زیر ساخت رایانه ای در پادگان ها وجود نداره ،فقط در دفتر مقامات پادگان احتمالا سیستم هایی وجود داره که بعیده باهم شبکه باشن و همینطور برای کاری غیر از تایپ ازشون استفاده نمیشه. اینجا حتی برای یگان ها نیز سیستم های کامپیوتری وجود نداره و همه چیز به صورت دستی انجام میشه. حالا بنظر شما دلیل این موضوع چیه؟

قاعدتا اولین چیزی که به ذهن ما میرسه امنیت اطلاعات هستش که هیچ زیر ساخت IT استانداردی وجود نداره. ولی واقعا برقراری این امنیت اطلاعات امکان پذیر نیست؟

اصلا مشاوران IT وجود خارجی دارند؟چیزی که واضحه اینه که هسته مرکزی دارای قدرت IT خیلی بالایی هست. ولی این قدرت چرا به پادگان های دیگه انتقال پیدا نمیکنه؟ چرا شهرستان های ما قدرت IT خیلی ضعیفی دارن؟ بنظر من قطعا یکی از مشکلات اساسی کمبود بودجه مالی و ضعف مشاوران IT هست که وضعیت رو اینگونه نابسامان میکنه.اما در آخر باید به این نکته توجه کرد که ارتش یک کشور همه قدرت نظامی و دفاعی یک کشور است و قطعا اطلاعات آن از اهمیت بسیار بالایی برخوردار هستند، میدانیم که حفظ این اطلاعات کاری بسیار سخت است و همچنین هزینه بسیار زیادی داره، چرا که درز مقدار کمی از همین اطلاعات ممکنه باعث بروز یک فاجعه بشه. همانطور که در یکی از دولت های گذشته، انتشار ذره بسیار کوچکی از اطلاعات باعث به شهادت رسیدن برخی از نخبگان ما در آن زمان شد

سوالات زیادی وجود داره که واقعا پاسخی براشون پیدا نمیشه، اما خوش بختانه دیروز متوجه شدم امیر سرلشگر موسوی، فرماندهی محترم کل ارتش جمهوری اسلامی ایران، فرمودند که برنامه هایی برای استفاده از تخصص های سربازان در ارتش جمهوری اسلامی ایران دارند. امید است که این رویکرد جدید در حوزه عملیاتی نیز مشاهده گردد.

و من الله توفیق



نویسنده : محمد مهدی خلعتبری

من فریلنسر هستم



من فریلنسر هستم عنوان مقاله ای است که ما میخواهیم زیر این عنوان به بررسی وضعیت شغلی مهندسین نرم افزار بپردازیم.

فریلنسر به زبان ساده به کسی میگویند که متعهد به شرکت سازمان یا شخص خاصی نیست و برای خود کار میکند یا به اصطلاحی آزاد کار است، اما آیا فریلنسر بودن در ایران خوب است یا خیر؟

اجازه بدید قبل از اینکه به جواب این سوال برسیم در مورد راه هایی که یک مهندس نرم افزار میتواند برای خود اشتغال زایی کند صحبت کنیم.

در این بخش افراد به دو دسته تقسیم میشوند: افرادی که مدرک مهندسی کامپیوتر دارند و افرادی که فاقد این مدرک هستند و در رشته های دیگر اشتغال به تحصیل داشته اما برحسب علاقه به دنیای کامپیوتر وارد شده اند.

معمولا اولین فکری که سراغ همه می آید استخدام شدن در یک اداره یا ارگان دولتی و شروع به کار به عنوان مهندس کامپیوتر در آن مکان است که تو ایران با این وضع بیکاری که همه میدونم این یکمی سخت به نظر میاد مخصوصا برای افرادی که مدرک رشته های دیگه را هم داشته باشند محال و دور از تصور میشه دید، خب چاره چیه این افراد باید برای کسب درآمد چکار کنند؟

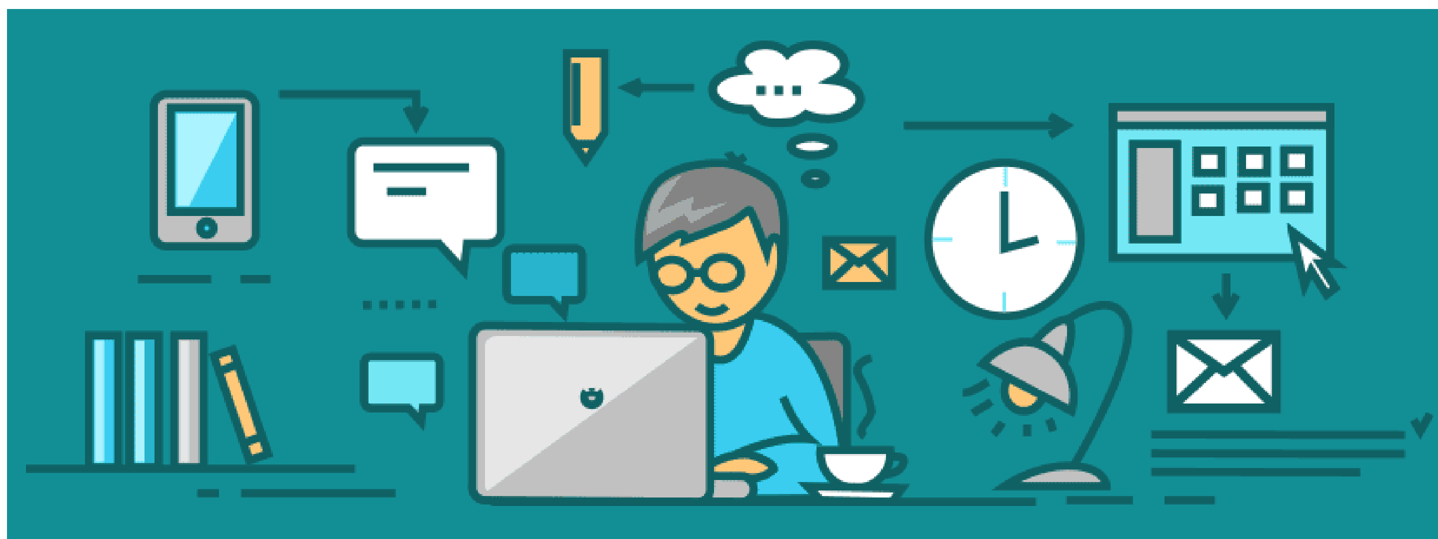
در مرحله دوم فکر شرکت های خصوصی سراغ آدم میاد که بیاید به این بخش از دید یک برنامه نویس نگاهی بندازیم. فعالیت در شرکت های خصوصی هم مزیت دارد هم معایب: برای مزیتش میشه اینطور گفت که در یک تیم قرار خواهید گرفت و با فرهنگ کار گروهی آشنا میشید که البته تو ایران بعید میدونم، ولی معایبش چیه؟

میشه دوباره گفت همون در یک تیم قرار خواهید گرفت و متاسفانه فرهنگ کار گروهی یا نیست یا واقعا کم پیدا میشه و نمیشه به هرکسی به عنوان هم تیمی اعتماد کرد
خب این یک بخش از ماجرا بود بخش دیگه سوء استفاده بسیار شرکت ها از افراد برای کار کردنه، به این صورت که شرکت تمایل داره برای چند ماه بدون حقوق برای شرکت کار کنید (به عنوان کارآموز) تا سطح شما سنجیده بشه و به سطوح کاری شرکت برسید در این مدت به شما نه حقوقی داده میشه نه بیمه تعلق میگیره و شما در مقابل دو شیفته برای شرکت کار کرده و در انجام پروژه ها به شرکت کمک میکنید و در نهایت افراد یا به دلیل سوء استفاده از شرکت خارج شده و فرد دیگری جایگزین آنها شده و همین روند را ادامه خواهد داد یا موفق به گذراندن هفت خوان رستم شده و با حقوق ناچیزی در شرکت شروع به کار میکنند
خب الان فردی رو داریم که به عنوان برنامه نویس در یک شرکت خصوصی استخدام شده، خب این ایرادش چیه؟
میشه اینجوری گفت شما با اسم یک شرکت دارید فعالیت میکنید و پروژه های برنامه نویسی شرکت رو انجام میدید اما چه چیزی بدست میارید؟ شهرت؟ فکر نکنم چون دارید شرکت رو مشهور تر میکنید نه خودتون رو و هر زمانی که شما برید یک نفر دیگه جای شمارو میگیره و دوباره باید از صفر شروع کنید، آرامش؟ بعید میدونم چون کار کردن برای یک کار فرما و تحویل کار در زمان تعیین شده باعث ایجاد دلهره و اضطراب میشه و انسان رو فرسوده میکنه، پس چی؟ درآمد؟ اونم نمیشه گفت درآمد چون شما ماهیانه حقوق دریافت میکنید و از پروژه ها سهم نمیگیرید مگر اینکه قرار داد کاریتون رو خودتون تنظیم کنید و شرکت خواهان شما باشه تا با شرایط شما موافقت کنه
بیاید این بخش رو یک جور دیگه بررسی کنیم به عنوان مثال شما با حقوق ثابت ماهیانه ۱ میلیون تومان یا خوشبینانه تر نگاه کنیم ۵ میلیون تومان استخدام شدید و هر ماه حقوق خودتون رو کامل بدون دیرکرد دریافت میکنید حال شرکت یک پروژه گرفته و هزینه ۲۰ الی ۳۰ میلیون تومان برای انجامش دریافت کرده، خب مدیر و بالا دستی های شما چقدر دریافت میکنند و شما که کار اصلی را انجام میدهید چقدر دریافت میکنید؟ این بخش رو اگه با دیرکرد حقوق ترکیب کنیم متوجه میشید که کار در شرکت های خصوصی هم خیلی مناسب نیست خب در این بخش مردم سراغ تاسیس شرکت میروند که خودشون شرکت خودشون رو داشته باشند
این یکم بهتر شد که شما با چند نفر یک تیم تشکیل میدید و هزینه پروژه های انجام شده نه برای کارفرما بلکه بسته به میزان فعالیت هریک از اعضا خواهد بود خب این خیلی بهتره شد اما بازم موضوع فرهنگ تیمی و اعتماد پیش میاد، آیا به هم تیمی هاتون اعتماد دارید که همه ی فکر، توان و درآمد خودتون رو با آنها شریک بشید؟ اگه کسی خیانت کرد چی؟

چون به وفور دیده شده یا اگه کسی در بین راه تیم رو رها کرد؟ اگر هم تیمی های قابل اعتمادی دارید شما یک انسان خوشبخت هستید ولی اگه نمیتونید یک تیم جمع کنید باید به فکر یک راه حل دیگه باشیداینجاست که فریلنسر بودن یا آزادکار بودن خودنمایی میکند.

از خوبی هایی فریلنسر بودن میشه به این اشاره کرد که شما درآمدی که از پروژه ها دریافت میکنید تمام مال خود شماست بدون پرداخت مالیات و هزینه افراد دیگه ، همچنین شهرت و اسمی که بدست میاورید مال خود شماست و کسی نمیتواند این را از شما بگیرد معروفیت و کارهایی که شما انجام داده اید برای گواهی دانش و مهارت شماست و هرچه بیشتر کار انجام دهید در دنیای کسب و کار معروف تر و پیشنهاد کار برای شما بیشتر خواهد بود از معایبش هم میشه به همان آزاد کار بودن اشاره کرد درسته موارد گفته شده در بالا مثل رویا هستند و خیلی خوشحال کننده اند اما بدون داشتن مهارت کافی و رزومه کاری خوب دست نیافتی اند ، برای این میگم دست نیافتی چون هرکسی که فریلنسر میشه نباید در مرحله اول منتظر پول درآمد و شهرت باشه چون مواردی هستند که به مرور زمان به دست میاند و هرچه بیشتر براش تلاش کنید بیشتر به دستیابی بهش نزدیکتر میشید.

البته موارد خوبی هم برای فریلنسر ها وجود داره آن هم سایت های پروژه باز است که در خیلی از سایت ها چه در ایران چه در خارج از ایران، افرادی که پروژه ای داشته باشند با هزینه ای که میخواهند برای این پروژه پرداخت کنند در این سایت ها اعلام میکنند و فریلنسر هایی که توان انجام این کار را داشته باشند کار را قبول و شروع به انجام کار میکنند که میشه گفت یک راه درآمد خوب در جهت بهتر کردن روزمه کاری افراد است امیدوارم این مقاله برای شما مفید بوده باشد و متوجه شده باشید جدا از کارهای دولتی و شرکت های خصوصی برای مهندسین کامپیوتر خیلی راه ها باعث درآمدزایی میشه که فریلنسر بودن یکی از این راه هاست.



نویسنده : کیا حامدی دانشجوی ارشد نرم افزار، علاقمند به برنامه نویسی و دنیای نرم افزارهای آزاد

معرفی فیلم Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)

محصول : ۲۰۱۴
زمان : ۱۲۰ دقیقه
ژانر : کمدی-درام
امتیازات :

92% Rotten Tomatoes	7.8/10 IMDb

کارگردان : Alejandro González Iñárritu

بازیگران: Michael Keaton،Zach Galifianakis، Edward Norton ،Amy Ryan ،Emma Stone، Naomi Watts

جوایز : برنده اسکار بهترین فیلم، بهترین کارگردانی، بهترین فیلم برداری و بهترین فیلم نامه غیر اقتباسی، همچنین برنده بهترین بازیگر نقش اول مرد از گلدن گلوب برای مایکل کیتون.

خلاصه داستان :

داستان فیلم درباره ی ریگان تامسون است که در دو دهه ی پیش با نقش آفرینی شخصیت کامیک بوکی بردمن(مرد پرنده) بیسار مشهور بوده و تبدیل به یک سوپر استار شده بود، اما حالا بعد از دو دهه دیگر کمتر کسی فیلم مرد پرنده را یادش است و شهرت ریگان کم شده است و کسی او را مانند ایام خوش قدیم تحویل نمی گیرد، زنش از او طلاق گرفته و دخترش سم که تازه کمپ ترک اعتیاد برگشته رابطه ی خوبی با او ندارد ریگان دائما صدای مرد پرنده را در گوش خودش می شنود و با او حرف می زند، یا بهتر بگویم کلنجار می رود و دعوا می کند. همچنین بعضی وقت ها توهم می زند که قدرت های ماورای طبیعی دارد و می توان کار های عجیب غریب از جمله حرکت دادن اشیا با اشاره دست انجام دهد. حال ریگان که یک آدم شکست خورده است که سعی دارد تا با اقتباس از نمایشنامه ای از ریموند کارور (وقتی از عشق حرف می زنیم از چه چیزی حرف میزنیم) شهرت از دست رفته اش رو برگداند، در این نمایش خود ریگان کارگردان، فیلمنامه نویس و بازیگر نقش اصلی است، دوست دخترش لورا، لزلی و رالف دیگر بازیگر های این نمایش هستند و جیک بهترین دوست ریگان تهیه کننده است و سم دستیار کاگردان.

احتمالا اولین چیزی که بعد از خواندن داستان در ذهنتان می آید این است با یک داستان کلیشه ای در مورد هنرمندان از یاد رفته و این جور چیز ها سر و کار داریم، ولی زود قضاوت نکنید داستان به همین جا ختم نمی شود؛ ریگان که از رالف خوشش نمی آید و فکر می کند



بازیگر خوبی نیست صحنه را جوری طراحی می کند که یک لامپ به سر رالف برخورد کند و از طریق لزلی یک بازیگر معروف به اسم مایک به جای رالف میاورند، اوایل ریگان بسیار خوشحال است و فکر می کند نمایشش در حال عالی شدن است اما بعد از یکی دوتا اتفاق درمیابد که مایک دارد تمام توجه ها را به سمت خودش جلب می کند و از طرفی دارد با دخترش رابطه برقرار می کند، یک منتقد بسیار سخت گیر به اسم تابیتا دیکینسون با ریگان ملاقات می کند و به او می گوید با یک نقد منفی کار نمایشش را تمام می کند، ریگان دوباره خودش را در حال شکست می بیند...



برای چه از دیدن تلاش های ریگان لذت می بریم؟

وقتی شروع به دیدن فیلم می کنیم تنها چند دقیقه لازم است تا متوجه کارگردانی عالی و بدون نقص الخاندرو گونسالس اینیاریتو شویم و بفهمیم با چه کارگردان درجه یکی طرف هستیم، قبلا هم گفتم که شاید داستان فیلم در ابتدا کلیشه ای و بدون هیچ جذابیتی تصور شود اما اینیاریتو طوری این فیلم را کارگردانی کرده و جزییات آن را کنار هم چیده که با یک فیلم کاملا نو و جدید طرف هستیم. هیچ کدام از صحنه های این فیلم تکراری یا خسته کننده نیست، بار ها پیش می آید که موقع دیدن فیلم دقیقه های باقی مانده از آن را چک می کنیم تا ببینیم چقدر دیگر تا پایان فیلم مانده اما قول میدهم برای بردمن این کار را نمی کنیم چون دوست نداریم این فیلم تمام شود.

از کار گردانی فیلم که بگذریم به فیلم برداری عالی و بدون هیچ عیب و نقص فیلم می رسیم، شاید در ابتدا فکر کنید که سبک خاص فیلم برداری آزار دهنده است یا به طوری روی مخ است ولی به آن زمان بدهید تا متوجه شوید که این سبک دقیقا برای این فیلم است و اگر هر طوری دیگری آن را فیلم برداری میکردند به این فوق العادگی درنمی آمد، فیلم بردار انقدر ماهرانه این کار را انجام داده که گاهی مواقع فراموش می کنیم این یک فیلم است و فکر میکنیم همان جا درست در روبه روی ریگان ایستاده ایم! هر فیلمی برای تاثیر گذاری بیشتر، خنده دار بودن بیشتر، هیجان بیشتر و... به یک موسیقی خوب و مناسب حال و هوای آن فیلم نیاز دارد و به جرات می توانم بگویم بردمن این موسیقی را دارد، این موسیقی دقیقا برای این فیلم ساخته شده و کارش را خوب انجام می دهد پس اگر موسیقی را یکی از فاکتور های مهم یک فیلم خوب میدانید از این بابت خیالتان راحت باشد.

همه ی این ویژگی های خوب را گفتیم اما این ویژگی ها فایده ای هم دارند اگر با یک فیلمنامه ی خوب و قوی طرف نبودیم؟ مسلما داستان یک فیلم هسته و دلیل اصلی تماشای آن فیلم است اگر بهترین بازیگر ها، بهترین کاگردان ها و... را داشته باشیم اما داستان خوب و سرگرم کننده ای آنجا نباشد هیچ کدام از آن ها فایده ای ندارد و نتیجه اش می شود همین بلاک باستر های شکست خورده ای که الان در هالیوود فراوان هستند. اما بردمن داستان فوق العاده ای دارد و هیچ وقت آن را خسته نمی کند، حتی وقتی قسمت های دیگر فیلم می لنگند

این داستان فیلم است که باعث می شود از تماشای آن منصرف نشویم! برای توصیف فیلمنامه فیلم به همین جمله بسنده می کنم : فیلمنامه نویس یک موضوع کلیشه ای را طوری روایت می کند و از زاویه ای به آن نگاه می کند که انگار اولین بار است با این موضوع آشنا شده ایم.

فیلم انقدر ویژگی های خوب دارد که حتی اگر از تیم بازیگری ضعیفی بهره می برد باز هم تماشایی و سرگرم کننده و عالی بود، ولی فیلم در این مورد هم گل کاشته و از تیم بازیگری خیلی خوبی بهره می برد که خیلی راحت می توان با تک تک آن ها ارتباط برقرار کرد و از بازی خوب آن ها لذت برد. بیشتر از این درباره بازیگر ها توضیح نمی دهم چون از اما استون، مایکل کیتون و ادوارد نورتون نیازی به تعریف کردن نیست.



چرا ممکن است دیدن تلاش های ریگان برایمان سرگرم کننده نباشد؟

به طور کلی نمی توان از این فیلم ایراد جدی گرفت و فیلم در کل مشکل اساسی ندارد، ولی باید این نکته را در نظر گرفت که خوش آمدن یا نیامدن از یک فیلم یک امر سلیقه ای است و هر فیلمی هر چقدر هم که عالی باشد باز هم برخی سلیقه ها از آن خوششان نمی آید.

فیلم برد من یک پایان باز دارد و بیننده را با سوالی در ذهنش رها می کند و جواب آن را به عهده خود بیننده می گذارد، نمی توان این موضوع را به عنوان یک نکته منفی یاد کرد ولی اگر از کسانی هستید که فیلم های با پایان باز را نمی پسندید این نکته می تواند مانع لذت بردن از آن برایتان شود هرچند که به جرات می توانم بگویم بردمن از آن فیلم هایی نیست که به پایان نیاز داشته باشد کاگردان هرچه را که می خواسته بیان کند در طول فیلم بیان کرده و اصلا احتیجی به یک پایان محکم یا شکه کننده ندارد!

غیر از همین مورد من هرچه فکر می کنم نمی توانم دلیل پیدا کنم برای اینکه از فیلم خوشمان نیاید.



کلام آخر :

بالاخره به تماشای فیلم birdman بشینیم یا نه؟ درواقع سوال درست در مورد این فیلم این است که : چند بار این فیلم را ببینیم؟ فیلم بردمن از آن فیلم هایی هست که کلی حرف برای گفتن دارد و پیام های زیادی در دل خود جای داده و هرکس متناسب با شخصیت خودش می تواند درسی از آن بگیرد ولی این به معنی سرگرم کننده نبودن فیلم نیست، در عین حال که فیلم دارد موضوع های مهم و سنگینی را یدک می کشد بسیار جذاب و سرگرم کننده است، مطمئنم آنقدر فیلم به دلتان مینشیند که اگر بلافاصله بعد از تمام شدن آن دوباره از نو آن را نبینید حداقل در لیست فیلم هایی که قرارست برای بار دوم آن ها را تماشا کنید جایی برایش پیدا می کنید. پس اگر دنبال یک فیلم سرگرم کننده هستید که در عین حال تاثیری عمیق بر روی شما بگذارد هر چه زودتر برنامه خود را برای بردمن خالی کنید، چون اولین سوالی که بعد از تماشای فیلم از خود می پرسید این است که چرا زودتر آن را ندیدم؟



نوشته کارت پوستال روی آینه : A thing is a thing, not what is said of that thing.

نویسنده : johnny

بازی‌ای که قبل از مرگ حتماً باید تجربه کنید!!!!

روزی روزگاری، همه‌ی ما وقتی‌که در سنین کودکی سیر می‌کردیم ساعت‌ها و ساعت‌ها زمان خودمان را پای بازی Counter Strike صرف می‌کردیم و لذت می‌بردیم بااینکه این بازی سال‌هاست که از تاریخ تولیدش می‌گذرد و به روز رسانی‌های زیادی رو تجربه کرده اما بازهم حس خوبی برای ما به همراه دارد. حالا فرض کنید همان بازی با امکانات جدید و گرافیک بسیار بالاتر و شخصیت‌های واقعی‌تر عرضه شود!!! بله بازی‌ای که شباهت‌های بسیاری به Counter Strike دارد و دو سالی از آمدنش می‌گذرد و توی این مدت جزو بهترین بازی‌های سبک Tactical Shooter بوده و طرفداران پروپاقرصی پیداکرده است.



مقدمه

این بازی که از مجموعه بازی‌های Tom clancy's هست در سال ۲۰۱۵ برای پلتفرم‌های Xbox، Pc و PlayStation توسط کمپانی Ubisoft عرضه شد که در سبک بازی‌های Tactical Shooter توانست بسیار موفق ظاهر شود و بسیاری از مخاطبان بازی‌های سبک شوتر را جذب کرد و به جرئت جزو موفق‌ترین فعالیت‌های Ubisof t در سال‌های اخیراست.

سبک بازی

۱-این بازی در حالت‌های مختلف انجام می‌شود در ساده‌ترین حالت شما موظف به گذراندن مأموریت‌هایی هستید که با کاراکترهای مختلف و در نقشه‌های مختلف انجام می‌شود که به‌اصطلاح situation نام دارد. در این سبک بازی شما در برابر هوش مصنوعی قرار می‌گیرید.

۲-دومین حالت این بازی Terrorist Hunt نام دارد که کاملاً همانند مورد قبلی است با این تفاوت که شما می‌توانید این مأموریت‌ها را همراه دوستان خود انجام دهید که همانند Situation ها مأموریت‌های مختلفی دارد و می‌توانید متناسب با نوع مأموریتی که به شما داده شده است از بین کاراکترهای حمله یا دفاع انتخاب کنید که در ادامه در موردش

این سبک بازی مخصوص کاربران آنلاین است و همانند سبک قبلی شما در برابر هوش مصنوعی قرار می‌گیرید .

۳-سومین حالت بازی Multiplay نام دارد که به‌صورت آنلاین همراه با بازیکنان دیگر یا دوستان خود در سرتاسر دنیا بازی می‌کنید، این حالت خودش به دو قسمت Casual و Rank تقسیم می‌شود، Casual همان‌طور که از اسمش پیداست زمانی که می‌خواهید فقط بازی کنید و فقط می‌خواهید لذت ببرید بهترین گزینه است اما در Rank زمانی که می‌خواهید به‌صورت کاملاً جدی بازی کنید و خودتان را به بقیه اثبات کنید قطعاً اینجا جای شماست، حتی کوچک‌ترین فعالیت‌های شما نیز در امتیاز گیری مهم است که درنهایت با توجه به فعالیت‌های تیمی و تعداد Kill ها و تعداد Assist ها (زمانی که شما کسی رو زخمی کنید یا از جان آن شخص با تیر زدن یا تله گذاشتن و یا ... کم کنید ولی هم‌تیمی شما آن شخص را بکشد به شما امتیاز Assist می‌دهد) شما امتیازی را دریافت می‌کنید که با توجه به آن امتیاز شما Rank up یا Rank down می‌شوید اما همان‌طور که میدانیم از روی یک Match نمی‌توان توانایی یک بازیکن را قضاوت کرد برای این‌که قضاوت صحیحی نصبت به شما انجام شود، در ابتدا شما باید ۱۰ Match را انجام دهید سپس بر اساس امتیاز و عملکرد شما در رنک قرار می‌گیرید که شامل طبقه‌بندی مختلفی است در کنار طبقه‌بندی رنک شما دو امتیاز دیگر نیز می‌گیرید، یکی بر اساس تعداد Kill ها به تعداد Death ها و دیگری بر اساس تعداد Win ها به loss ها است.

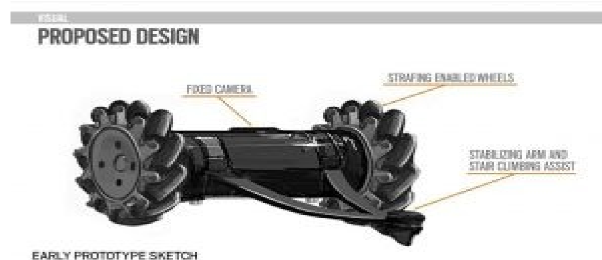


مأموریت‌ها و مدهای بازی

با توجه به این‌که شما در چه سبکی از بازی واردشده‌اید نحوه‌ی انجام شدن این مدها متفاوت است که به‌طورکلی به معرفی بعضی از آن‌ها می‌پردازیم :

۱_ Hostage

در این مد از بازی شما درصورتی‌که در گروه حمله‌کننده باشید سعی در نجات گروگان دارید و باید گروگان را توسط Drone که یک‌جور ماشین کنترلی پیشرفته است پیدا کنید و آن را از محیط ساختمان خارج کنید و به نقاطی که خارج از ساختمان مشخص‌شده است ببرید که البته به این سادگی‌ها هم نیست که یا تیمی که در دفاع هست از آن محافظت می‌کند و یا توسط هوش مصنوعی بازی از گروگان محافظت می‌شود و این مد از بازی در تمام سبک‌های بازی وجود دارد.



۲-Area

همان‌طور که از اسمش مشخص است درصورتی‌که شما در گروه دفاع باشید باید از یک اتاق و محیط مشخص‌شده که محموله‌ای مهم در آنجا نگهداری می‌شود محافظت کنید و اجازه ندهید کسی از گروه حمله وارد آن محیط بشود و برعکس اگر شما در گروه حمله باشید لازم است که وارد آن محیط شده و آنجا را امن کنید و این کار با وارد شدن به آن محیط انجام‌پذیر است البته زمانی که دو نفر از حمله و دفاع هم‌زمان داخل آن محیط باشند محیط به مالکیت هیچ‌یک از آن‌ها درنمی‌آید.

۳ -Disarm Bomb

در این مد دو بمب که شامل گاز سمی می‌باشند در دو اتاق کنار هم در ساختمان قرار می‌گیرند و همانند مد قبلی مدافعان نباید اجازه خنثی کردن بمب‌ها را به مهاجمان بدهند و مهاجمان هم وظیفه خنثی کردن این بمب‌ها رادارند که به این صورت است که جعبه‌ی خنثی‌ساز بمب در اختیار یکی از بازیکن‌های گروه حریف قرارگرفته و او موظف است وارد اتاق یکی از بمب‌ها و خنثی‌کننده را فعال کند و سپس گروه حمله باید تا زمانی که خنثی‌کننده بمب‌ها را به‌طور کامل خنثی نکرده از آن محافظت کنند در غیر این صورت اگر گروه دفاع موفق به از بین بردن خنثی‌ساز شوند برنده خواهند بود.

۲-Classic

این مد مخصوص سبک Terrorist Hunt است و شما فقط باید تعداد مشخصی از تروریست‌هایی که توسط هوش مصنوعی کنترل می‌شوند را از بین ببرید .

کاراکترها

این بازی را ابتدا باید با تعداد محدودی از کاراکترها شروع کرد شاید حتی روزهای اول خود کمپانی Ubisoft هم فکر این را نمی‌کرد که برای این بازی به روز رسانی‌های متعدد ارائه کند اما در همان سال ابتدایی به حدی این بازی محبوبیت پیدا کرد که Ubisoft به این فکر افتاد که این بازی را برای سال‌های سال پشتیبانی کند و به طرز عجیبی به علایق مخاطبین خودش توجه کرد و این توجه و پشتیبانی قوی سبب شد که تعداد کاراکترهای این بازی از مرز ۳۰ عدد بگذرد، کاراکترهایی که مربوط به قدرتمندترین نیروهای ضد تروریست و گروگان‌گیری در دنیا می‌شوند، نیروهایی مانند FBI امریکا، GSG9 المان، SAS انگلیس، Spetsnaz روسیه و خیلی از نیروهای قدرتمند دنیا که خیلی از آن‌ها به درخواست مخاطبان بوده و همچنان Ubisoft قصد به روز رسانی و ارائه کاراکترهای جدید دارد حتی اخیراً پس از آخرین به روز رسانی در جواب یکی از کاربران به‌صورت سؤالی اعلام کرده بود آیا ما کارمان را تا ارائه بیش از ۱۰۰ کاراکتر ادامه می‌دهیم؟ شاید!!!



نکته‌ای که وجود دارد این است که کاراکترهایی که از کشورهای مختلف و نیروهای مختلف وجود دارند در دو سبک مخصوص دفاع و مخصوص حمله عمل می‌کنند و همان‌طور که گفته شد با توجه به سبک بازی زمانی که شما و تیمتان در موقعیت حمله قرار دارید باید از کاراکترهای حمله و زمانی که در دفاع قرار دارید باید از کاراکترهای دفاع استفاده کنید .



اما در کنار این‌همه کاراکترهای جذاب از نیروهای مختلف قدرتمند سراسر دنیا نیروهایی هم وجود دارند که شاید به جذابیت این نیروها نباشند اما طرفداران خاص خود رادارند که Recruit یا به‌اصطلاح خودمان سرباز نام دارند که معمولاً از لحاظ تجهیزات و امکانات در سطح معمولی هستند .



معمولاً موضوعی که به طبیعی بودن بازی بسیار کمک می‌کند این موضوع است که تمام کاراکترها دارای دو معیار مهم هستند آن‌هم Speed و Armor است، هر چه کاراکتر شما تجهیزات سنگین‌تری مثل سپر یا لباس ضدگلوله حمل کند دارای سرعت کمتری است ولی درازای آن دارای Armor بیشتری است و کشتن چنین کاراکتری سخت‌تر است.



نسخه‌های مختلف بازی

زمانی که شما قصد خرید این بازی را می‌کنید چند پکیج مختلف به شما ارائه می‌شود که به شرح زیر است :

۱- ساده‌ترین و ابتدایی‌ترین آن‌ها Starter pack هست که در ابتدا بازی به‌صورت شانسی برای شما دو کاراکتر را باز می‌کند و به شما ۶۰۰ واحد پولی بازی را می‌دهد که به وسیله آن می‌توانید ۲ کاراکتر معمولی و یا یک کاراکتر Dlc را بازکنید، در این پکیج قیمت کاراکترهای عادی بسیار گران است و برای به دست آوردن کاراکترهای مختلف لازم است که زحمت زیادی بکشید و همچنین قیمت پوسته‌ها، اسلحه‌ها و لباس‌های کاراکترها و چنین چیزهایی نیز گران‌تر است.

۲- پکیج بعدی Standard نام دارد و در واقع نسخه‌ی معمولی بازی است و تفاوتی که با نسخه‌ی قبلی دارد در این است که کاراکترهای معمولی بسیار ارزان‌تر است و هزینه باز کردن کاراکترهای یک کشور ۴ کاراکتره از خرید یک کاراکتر معمولی در پکیج قبلی ارزان‌تر است و همچنین قیمت لوازم جانبی در بازی .

۳- پکیج سوم که Premium نام دارد کامل‌ترین نسخه‌ی بازی است و تمام کاراکترها باز است و همچنین امکانات بسیار بیشتری نسبت به پکیج‌های قبلی دارد و صد البته خرید لوازم جانبی و کاراکترهای جدید نیز بسیار ارزان‌تر نسبت به نسخه‌های دیگر تمام می‌شود.

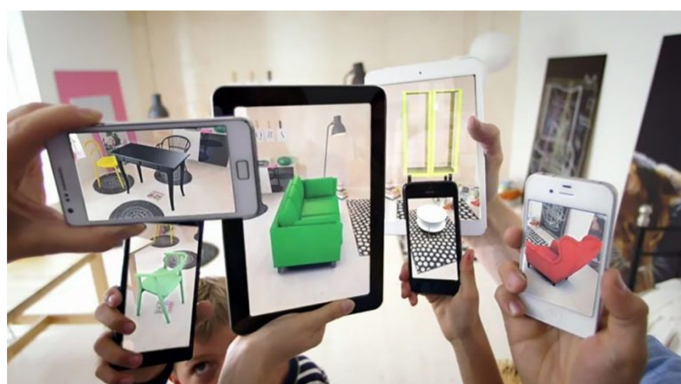
نتیجه‌گیری

درست است که در این دوره زمانه بازی‌های بسیار جذابی در سبک‌های مختلفی وجود دارد و درست است که در دنیایی که کشورهای مختلف در حال رقابت بر سر سریع‌ترین اینترنت هستند و ما با سرعت‌های بسیار کمتر دست‌وپنجه نرم می‌کنیم ولی اگر یک روز از عمر یک گیمر باقی‌مانده باشد بهتر است تجربه ی چنین بازی ای را قبل از مرگ داشته باشد.

شبیه سازی دنیای واقعی و مجازی

اگر آن دسته از گیک های علاقه مند به دنیای فناوری هستید خواندن این مطلب را به شما پیشنهاد می کنم.

همانطور که بر هیچکس پوشیده نیست، در عصر حاضر علوم کامپیوتر و فناوری هایی که روز به روز بر تعداد و کیفیت آن ها افزوده می شود به هم وابسته و مرتبط اند. موضوعی که در سال های اخیر کمی سروصدا به راه انداخته و جلب نظر کرده است موضوع واقعیت مجازی و افزوده هست. نمونه ی اینها را می توان در گجت ها و به فرض مثال عینک های سه بعدی دید.



در ابتدای مطلب میخواهم خاطر نشان کنم که دوران خیال پردازی های ذهنتان که تنها در محفظه ذهنی، بدون اینکه چشم مسلح آن را رویت کند به پایان رسیده است. واقعیاتی شامل ابزار های جدید ساخت بشر؛ روی کار آمده است که شما می توانید تصورات ذهنی خود را به تصویر بکشید و آن را ببینید نه با خیال؛ بلکه با چشمتان! و این شاید یکی از جذابیت هایی است که دنیای تکنولوژی به همراه داشته است. در ادامه می خواهم این موضوع را بسط دهم که این امر چگونه به لطف اختراعات بشر حقیقت یافته است!واقعیت مجازی و واقعیت افزوده، در دو نقطه ی مقابل هم قرار گرفته اند و تفاوت آن ها در تبدیل دنیاهای مجازی و واقعی به یکدیگر است. همین یک خط یقینا سوال زیادی را در ذهنتان ایجاد کرده است. اینکه چه طور؛ مگر می شود؟! بله می شود!این موضوع به وسیله ی ابزارهایی تحت عنوان ابزار واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) ، که یک جور کار شبیه سازی را انجام می دهند تحقق پیدا می کند. یعنی طبق مفهوم واقعیت مجازی، بتوان دنیای واقعی را در دنیای مجازی به صورت رایانه ای شبیه سازی کرد و همین طور در تعریف واقعیت افزوده، دنیای مجازی را وارد دنیای واقعی کنیم و به آن بیافزاییم. تمامی این مفاهیم با ذکر مثال هایی ذهنتان را جهت می دهد و به تفهیم موضوع نزدیک تر می کند.

مورد اول؛ شاید برای شما ملموس تر باشد مانند اپلیکیشنی که با نصب آن می توانید به وسیله ی گالری آن اپ، از تصاویری که قبلا گرفته شده است؛ مناطق توریستی جهان را ببینید. یا نرم افزار کاربردی اتوکد که خیلی مورد استفاده ی مهندسان و شهرسازان است. اما فکر می کنم که مورد دوم یعنی واقعیت افزوده کاربرد بیشتر و منطقی تری در زندگی روزمره داشته باشد. در بیشتر این ابزارها، در واقع توسط سنسور های موجود در آن ها، که دریافت کننده موقعیت مکانی، صدا، تصویر و ... است و از همه مهم تر با استفاده از بستر اینترنت، عمل شبیه سازی صورت می گیرد. حال می خواهم به توضیح مختصری از چندین نوع از مشهوران این واقعیات بپردازم تا منظورم را از کاربرد اینها در زندگیتان، بیشتر درک کنید.

عینک واقعیت افزوده: شرکت اپل برای اولین بار، اقدام به ساخت این عینک کرد. به عنوان مثال شما با تهیه اپلیکیشن های مورد نیاز این عینک، می توانید قسمت های مختلف درون یک خودرو را ببینید!

هولولنز: محصول شرکت مایکروسافت، می توانید به کمک این هدست فیلم ها را به صورت سه بعدی مشاهده کنید.

GEAR VR: محصول شرکت سامسونگ یکی از کاربرد های جذاب آن برای فوتبال دوستان است می توانید مسابقات فوتبال را به صورت آنلاین دریافت و مشاهده کنید.

گجت های پوشیدنی: معروف ترین این گجت های پوشیدنی، ساعت های هوشمند است. این ساعت ها؛ علاوه بر نمایش زمان اطلاعات جالب دیگری به کاربران می دهد. مثل نشان دادن علائم سلامتی بدن اعم از نبض، قد و... یا اینکه با امکان همگام سازی با تلفن همراه، بتوانید گوشی موبایلتان را از طریق ساعت کنترل کنید. و همچنین انجام محاسبات و یا از طریق هدست های بلوتوث بتوانید موزیک گوش دهید و یا حتی فیلم ببینید!



اینها تنها نمونه ای عمومی از کاربرد های این واقعیات بود که آن را مطرح کردم. ولی نمونه های دیگری در سطح وسیع تری وجود دارد. در ادامه به چند مورد از آن ها اشاره خواهم کرد.

•بعضی از برنامه ها هستند که محیط پرواز را برای خلبان ها شبیه سازی می کنند



•در حوزه گردشگری، بتوانیم با استفاده از GPS یا موقعیت مکانی مان به مقصد مسیر راهنمایی شویم.

•



•با شبیه سازی نمودن درون بدن انسان، بتوان اعمال جراحی و پزشکی را انجام داد.



•شرکت های بزرگی که تولیدات خود را در اپلیکیشن هایی ارائه می دهند تا بتوانیم محصولات را ببینیم و جذب خرید تولیداتشان بشویم.

•حوزه آموزش الکترونیکی مثل آموزش تعمیرات خودرو



این کاربردها را می توان در کشورهای توسعه یافته، حتی در زندگی مردم مشاهده کرد. آمارها حاکی از آن است که تا دو سال آینده فروش محصولات آن در بازارهای آسیا و اقیانوسیه، رتبه اول را به خود اختصاص خواهد داد. البته در کشور ما که روزانه شاهد اخبار توسعه ی فناوری ها در دانشگاه های مطرح، شرکت ها، سازمان ها و ... هستیم می توان امیدوار بود که تا آینده ای نه چندان دور این مسئله، همانند ابزارهای دیجیتالی همراه و یا ابزارهای الکترونیکی به جزئی مهم و حیاتی در زندگی عادی مردم تبدیل شود.

البته تمامی این ابزارها علاوه بر فوایدشان قطعا مضراتی هم درش وارد است که ممکن است این موضوع در مورد واقعیت افزوده نیز، صدق کند. برای مثال ابزارهای دیجیتالی هستند که با دیدن تصویر شما، به صورت آنلاین تمامی اطلاعاتی که از خودتان در فضای اینترنت و یا شبکه های مجازی وارد کرده اید را روی تصویرتان نمایش دهند.



Google glass یا عینک گوگل نمونه ای از این ابزار است اینگونه ابزارها حقیقتا می توانند تا حدی خصوصی سازی زندگی هر فردی را نقض کنند هر چند خودتان خواسته اید اطلاعاتی از خودتان را در اینترنت ثبت و به اشتراک بگذارید!

توابع پایتونی

توابع در واقع بخش مهمی در برنامه نویسی هستند که به شما کمک میکنند بسیار بهتر و راحت تر کدنویسی را انجام دهید.

توابع شامل قطعه کدهایی هستند که برای انجام کار خاصی نوشته شدند و قرار نیست شما برای استفاده از همین توابع بارها و بارها آنها را دوباره نویسی کنید، بلکه کافی است تا در برنامه خود آنها را اضافه نمایید و در بدنه برنامه صدایشان بزنید.

زبان پایتون مقدار زیادی توابع از پیش تعریف شده دارد که میشود در دل برنامه ها از آنها استفاده کرد.

در این بخش قرار است بعضی از این توابع را معرفی کنیم و اینکه یاد بگیریم چند مورد را خودمان پیاده سازی کنیم و اینکه چطور از توابع در برنامه هایمان استفاده کنیم.

		Built-in Functions		
abs()	dict()	help()	min()	setattr()
all()	dir()	hex()	next()	slice()
any()	divmod()	id()	object()	sorted()
ascii()	enumerate()	input()	oct()	staticmethod()
bin()	eval()	int()	open()	str()
bool()	exec()	isinstance()	ord()	sum()
bytearray()	filter()	issubclass()	pow()	super()
bytes()	float()	iter()	print()	tuple()
callable()	format()	len()	property()	type()
chr()	frozenset()	list()	range()	vars()
classmethod()	getattr()	locals()	repr()	zip()
compile()	globals()	map()	reversed()	__import__()
complex()	hasattr()	max()	round()	
delattr()	hash()	memoryview()	set()	

خب جدول بالا لیست توابع از پیش ساخته شده را نشان میدهد، خیلی از این توابع را حتما میشناسیم، کاراییه بقیه را هم با یک سرچ ساده در اینترنت میشود پیدا کرد؛ و اما بحث مورد نظر ما در این بخش، اول از همه بهتر است که اجزای یک تابع را بشناسیم:

phonebook.py date.py new 1

```
def functionname(parametesrs):
    "function_docstring"
    function_suite
    return [expression]
```

همانطور که میبینید توابع در پایتون با کلمه def شروع میشوند و بعد از آن نام تابع قرار میگیرد و در نهایت داخل پرانتز کنار نام تابع، آرگومان ها و یا پارامتر ها قرار میگیرند که با توجه به نیاز تابع میتوانند هرچندتایی باشند.

بعد از آن مواردی که تابع باید انجام بدهد را اضافه میکنیم و بعد از آن هم چیزی که قرار است برگرداند را تایپ میکنیم و در نهایت تابع تکمیل میشود.

برای مثال تابع max() را پیاده‌سازی میکنیم:

همانطور که میدانید این تابع بزرگترین عدد را بین اعداد وارد شده مشخص میکند، روش کار به این شکل است که یک متغیر در نظر میگیریم که اعضای لیستمان را بعد از مقایسه و مشخص شدن عدد بزرگتر در آن قرار دهیم بعد از تکمیل بدنه تابع دستور print را میگذاریم و یا یک مقدار بازگشتی را مشخص میکنیم که برای جواب برگرداند، خب بهتره ببینیم:

```
def maximum_numbers(my_list):
max_num = 10
for i in (my_list):
if (i>max_num):
max_num = i
return max_num
```

ما در این تابع یک مقدار را بصورت پیش فرض برای متغییرمان در نظر گرفتیم و از یک حلقه for برای پیمایش لیستمان و یک شرط if برای مقایسه اعداد لیست با متغییرمان استفاده کردیم. روش کار به این شکل است که ابتدا حلقه for به پیمایش لیست میپردازد و در هر خانه شرط if به بررسی مقادیر متغییر های i و max_num میپردازد و عدد بزرگتر درون متغییر max_num قرار میگیرد و در نهایت تابع مقدار نهایی همین متغییر را برمی گرداند. لطفا توجه کنید برای فراخوانی تابع در برنه اصلی برنامه در قسمت پارامتر ها لیست مورد نظرمان را جایگزین my_list میکنیم.

تابع pow()

این تابع دو پارامتر ورودی دارد و اولی را به توان دومی میرساند. برای پیاده‌سازی این تابع میتوان از روش زیر استفاده کرد:

برای پیاده سازی این تابع از یک شرط if استفاده کردیم تا مثبت بودن اعداد را بررسی کنیم و در نهایت با صدا زدن تابع در انتهای کد با پارامتر های دلخواه، تابع را اجرا میکنیم. دقت کنید که تابع را حتماً در بدنه اصلی برنامه صدا بزنید و اینکه نیازی نیست که کلمه def را ابتدای نام تابع بنویسیم، فقط نام تابع و پارامترها کافی هستند اما دقت کنید که به تعدادی که پارامتر تعریف کرده اید، در فراخوانی هم به همان تعداد مشخص بکنید تا به جواب برسید.

```
def power(x, y):
if (x>=0 and y>=0):
print (x**y)
return
power(2, 3)
```

لطفا به شکل دقت کنید، همانطور که میبینید فراخوانی تابع در حالت دو پارامتری به شکل زیر :

power(2, 3)

جواب ۸ را برمیگرداند، اما اگر یک پارامتر دیگر اضافه کنیم با error موجود در عکس مواجه میشویم که توضیح کاملا مشخصی دارد.

```
root@shirin-PC:/home/shirin/Documents/python/program# python pow.py
root@shirin-PC:/home/shirin/Documents/python/program# python pow.py
8
root@shirin-PC:/home/shirin/Documents/python/program# python pow.py
Traceback (most recent call last):
  File "pow.py", line 6, in <module>
    power(2, 3, 0)
TypeError: power() takes exactly 2 arguments (3 given)
```

تابع sqrt()

کار این تابع برگرداندن جذر عددی است که به عنوان پارامتر دریافت میکند. بهتر است بدانیم که خود تابع برای این کار از کتابخانه match استفاده میکند، به این صورت:

```
import math
math.sqrt( x )
```

پیاده‌سازی این تابع را به عنوان یک تمرین به شما میسپارم و در نهایت برای شماره بعدی جواب را منتشر میکنم. کار بسیار مفیدی برای درک بهتر توابع هست، فقط اینکه بهتر است خودِ شما به جستجو و مطالعه بپردازید و این تمرین را انجام دهید تا بتوانید به درک درستی از عملکرد توابع برسید.

استفاده از کتابخانه ها

با import کتابخانه مورد نظر را انتخاب میکنیم، تابعی که لازم داریم را فراخوانی میکنیم و پارامترها را مشخص میکنیم. در استفاده از import وقتی کتابخانه یا ماژولی را import میکنیم میتوانیم هرجای برنامه که لازم باشد از آن کتابخانه و یا ماژول استفاده کنیم به این طریق که نامشان را تایپ کنیم و یک نقطه و در نهایت پارامترها را میگذاریم تا به جواب برسیم.

ما میتوانیم برای هر کاری که نیاز داریم تا در برنامه‌های مختلف، چند بار انجام بشه از توابع استفاده کنیم، از توابعی هم که از پیش ساخته شده‌اند میتوانیم در برنامه هایمان استفاده کنیم.

اما چطور امکان به کار گیری تابعی که پیاده سازی کرده ایم در برنامه های دیگر وجود دارد؟

باید تابع را با نام module ذخیره کنیم و در برنامه هایمان آن ماژول را import کنیم.

خب برای استفاده از ماژول ها یک روش این هست که تابعی که نوشتیم را به نام ماژولی که نیاز داریم ذخیره میکنیم با پسوند py.

بعد از آن در برنامه ای که نیاز داریم به آن تابع از این روش ها استفاده میکنیم:

روش اول

Import نـام ماژول

Def name()

روش دوم

```
from module-name import def-name or *
Def-name()
```

شما میتونید در این روش از نماد (*) استفاده کنید که با استفاده از این روش همه جاهایی که نام ماژول هست را import میکنید.

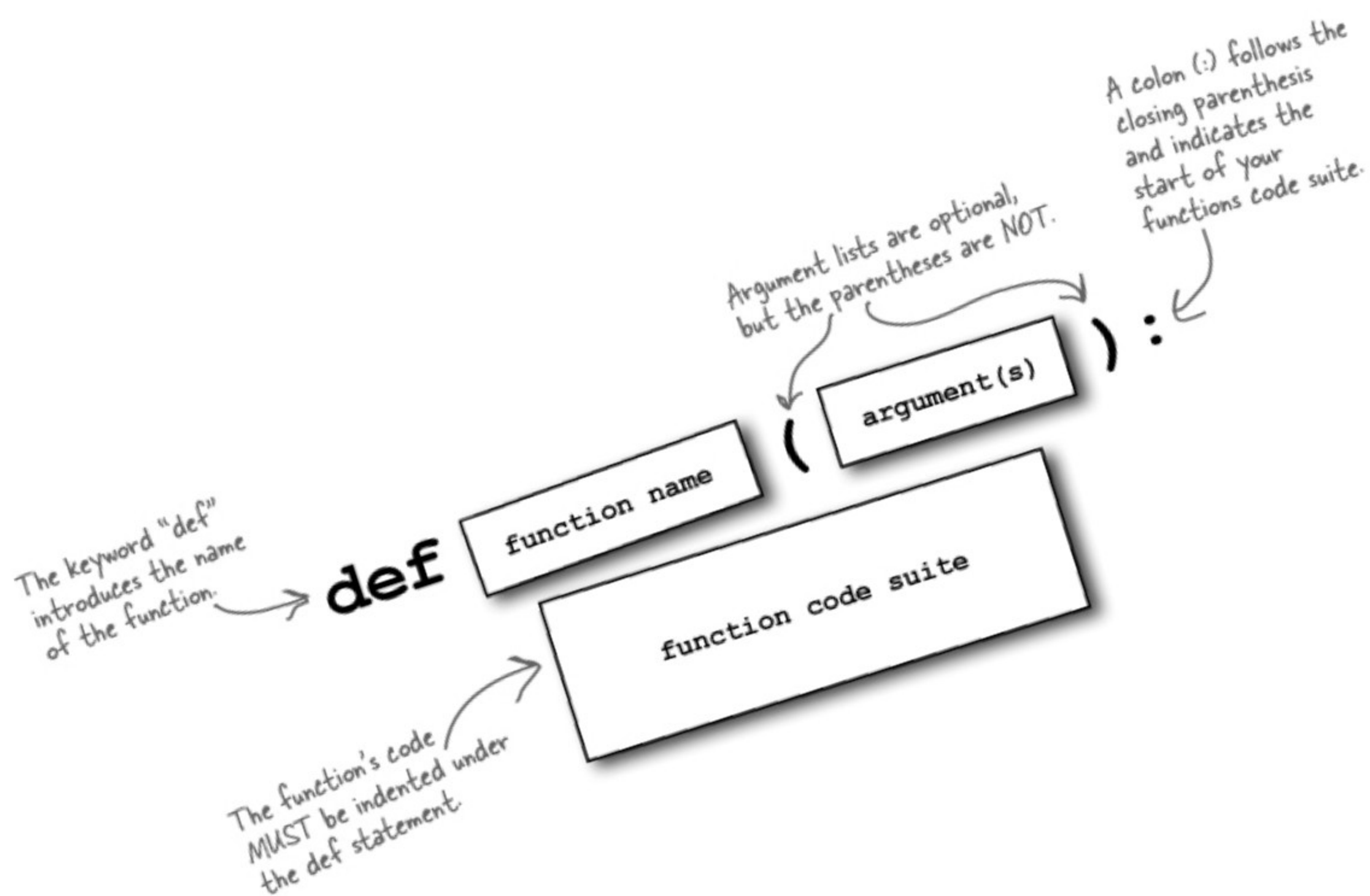
روش سوم

```
import module name
module name.defname()
```

یعنی میتوانید ماژول رو صدا بزنید، سپس دوباره نام ماژول و بعد از آن یک () و بعد نام تابع و آرگومانی که مدنظر دارید.

فکر میکنم برای این شماره تا همین جا کافی باشد، همین مباحث را در شماره های بعدی کامل‌تر میکنیم.

ممنون که با ما همراه بودید.



نویسنده : شیرین ابراهیمی

گیک و موسیقی





درود بر همراهانِ قبیله گیک ها، سالار هستم مدیر بخش پادکست و عضوِ جدید قبیله، باعث خوشحالی برای من، فعالیت در مجموعه قبیله گیک ها.َطی صحبت هایی که با مدیر قبیله داشتم به این نتیجه رسیدیم که در کنار دنیای تکنولوژی و IT یه جایی هم برای موسیقی باز کنیم و این کار رو کردیم و اولین پادکستمون که تجربه ی اولِ شخص خودم و علیرضا دوستم بود رو منتشر کردیم، نا گفته نمونَه که محمد وحید زحمت رکورد و میکس پادکست اول رو برای ما کشید و در آینده با هم همکاری خواهیم کرد. از اونجایی که تهیه پادکست کارِ ساده ای نیست تصمیم گرفتیم سبک دیگه ای هم اضافهَ کنیم به اسم میکس تیپ، تفاوت این سبک کار با پادکست در این هست که دیگه خبری از دیالوگ نیست و فقط موسیقی گوش می کنیم که تا اینجا چهار تا میکس تیپ با ژانر و سبک مختلف در قبیله گیک‌ها منتشر کردیم.

در آینده ای نچندان دور حتماً سری دوم پادکست موسیقی رو هم منتشر می کنیم اما همچنان میسک تیپ سرجای خودش باقی هست. سعی دارم از همه سبک های موسیقی استفاده کنم و معرفیشون کنم، هیچ محدودیتی در این زمینهِ ندارم از دوستان هم انتظار دارم اگر پیشنهادی دارند حتماً تو قسمت مروبطه توی سایت عنوان کنید. رشته تحصیلی منِ گرافیک بود و در حالِ حاضر هم دارم برای کنکور هنر آماده میشم، در رابطه باَ موسیقی هم از بچگی سر و کار زیادی باهاش داشتم و بیشتر تخصصم روی ساز های کوبه ای هست، بقولی هم موسیقی کار می کنم هم موسیقی گوش می کنم به قولِ بابز بزرگ گیک موسیقی هستم.



نویسنده : سالار

نحوه ایجاد فایلهای PDF در جنگو با استفاده از ReportLab



در این مقاله قصد دارم براتون بگم که چطوری میتونید توی جنگو از یک View خروجی PDF بگیرید.

چطوری ! اول باید کتابخونه ReportLab رو توسط دستور pip نصب کنید.

```python
$ pip install reportlab
```

بعد از نصب حتما مطمئن بشید که این کتابخونه به درستی نصب شده، برای همین سعی کنید اون رو یک بار Import کنید.

```python
>>> import reportlab
```

اگر بعد از این دستور هیچ پیغام خطایی دریافت نکردین به این معنی همه چی درسته

حالا مرحله اصلی کارمون شروع میشه اینجا باید، View خودمون رو بنویسیم.

کلید تولید فایلهای PDF به صورت پویا در Django اینه که ReportLab API به روی فایلهای که object هستن عمل میکنه، برای مثال ابجکت HttpResponse یکی از اون Object هاست

در خط ۶ و ۷ یک ابجکت HttpResponse رو با استفاده از هدر PDF ایجاد میکند.

خط ۱۰ آبجکت PDF رو ایجاد و از آبجکت response به عنوان فایل آن استفاده میکنه

خط ۱۴ همونجایی که فایل PDF ایجاد میشه

و در نهایت آبجکت PDF بوطر کامل بسته میشود.

Python

```python
from reportlab.pdfgen import canvas
from django.http import HttpResponse

def some_view(request):

    response = HttpResponse(content_type='application/pdf')
    response['Content-Disposition'] = 'attachment; filename="somefilename.pdf"'


    p = canvas.Canvas(response)



    p.drawString(100, 100, "This is your First Django app to PDF")


    p.showPage()
    p.save()
    return response
```

فکر میکنم توضیحاتی که در مورد کد بالا دادم گویای همه چیز باشه ولی بهتره چندتا نکته رو بگم:

آبجکت response یک نوع خاص MIME در قسمت content_type به اسم application/pdf میگیره که که به مرورگر میگه که این یک سند PDF هست نه یک سند HTML، اگر این گزینه رو بزارید off بمونه مرورگر خروجی رو احتمالا به عنوان HTML تفسیر میکنه،نتیجه این میشه که چیزی شما میبینید اون چیزی نیست که شما دنبالش هستین

نکته بعدی اینه که آبجکت response ما یه هدر اضافه هم به اسم Content-Disposition میگیره که توسط اون میتونید اسم فایل PDF رو مشخص کنید. این نام میتونه هرچی که شما دوست دارید باشه.خوب ! این اسم میتونه حتی اسمی باشه که شما در کادر Save as مرورگر وقتی که قصد دارید اون فایل دخیره کنید.

گاهی هدر Content-Disposition با attachment شروع میشه که در واقع در این مثال ما مرورگر و مجبور میکنه پنجره pop-up رو برای شما باز کنه که به شما میگه این فایل به چه شکل هندل شه، حتی اگه به صورت پیش فرض روی سیستم تعریف شده باشه، اگر این off باشه مرورگر فایل اونطور از قبل توسط خود مرورگر تعین شده هندل میکند.

Python

```python
response['Content-Disposition'] = 'filename="somefilename.pdf"'
```

ادامه دارد ...









www.geekstribemedia.com

#We_are_together